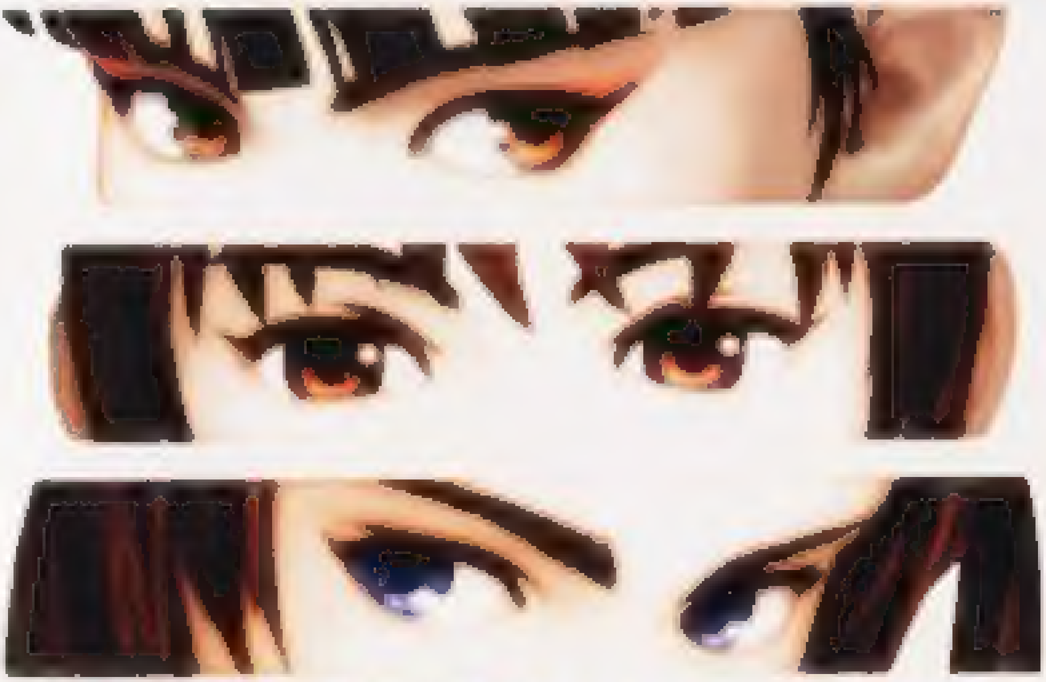
DEAD OR ALIVE



3D COMBATIVE SPORTS

DEAD OR ALIVE

NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.

TECMO

USER MANUAL
File NO
00

少女はかすかな吐息をもらし、眼下に広がる武神たちの宴に視線を落とす。
感じるのは光ではなく闇、そして交錯する思惑。
やっと、ここまで来た・・・
兄の仇を討つため、わずかな手がかりをもとに旅してきた。
このそばに目指す仇がいるはず・・・

人間の果てしなき欲望は科学の粋を結集して、
この地に愚かにも熾烈な闘いの舞台を作りあげた。
そして今また、新たなる生と死の輪舞が繰り広げられようとしている。

少女は静かに目をつむった。
漂うのは、ぶつかり合う力の鼓動、そして狂おしいまでに激しい旋律。
これから自分がくぐる幾つもの扉が少女の瞳をかすめる。
勇ましき男へ、気高き女へと影が揺れた。

――――かすみは風の中に身をゆだねた。
不意にその小さな姿が消えると、
あたりには風のざわめきだけが残った・・・。

For Japan Only
プレイヤー 1~2人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ対応
SLPS 01280



CONTENTS

コントローラ使用時の操作法。(キャラクター右向き時)
固有の技については、同梱の「キャラクター別コマンドリスト」をご参照下さい。
このゲームは1人～2人用です。

CONTROLLER

コントローラの使い方



CAMERA OPERATION

勝利演出シーンでのカメラの操作

自分のキャラクターの勝利演出時に、コントローラでカメラアングルを操作することが出来ます。
操作方法は右のとおりです。

ANGLE アングル



ZOOM ズーム

UP(近づく)
R1 ボタン
R2 ボタン
DOWN(離れる)

ATTENTION

- ボタンの操作設定は、初期設定状態でのボタン配置です。オプションの「KEY CONFIG」で変更できます。
- ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズがかけられます。
- ゲーム中にセレクトボタンとスタートボタンを同時に押すと、自動的にタイトル画面に戻ります。

2 ANALOG CONTROLLER
アナログコントローラについて

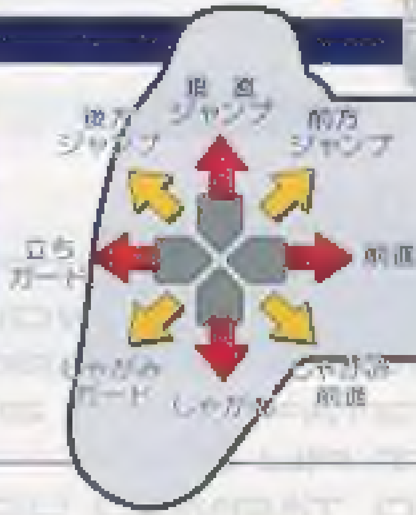
ソニー・コンピュータエンタテインメント社製のアナログコントローラを接続して頂くだけで、振動を伴ったより迫力のある対戦が楽しめます。
アナログコントローラがデジタルモード(LED表示消灯)、アナログモード(LED表示赤色)どちらであっても振動します。振動をON／OFFするときにはオプションモードのキーコンフィグで設定できます。
その他の操作については「コントローラ」と同じです。



MOVE
キャラクターの移動

OPERATE

⇨⇨	前ダッシュ
⇦⇦	後ダッシュ
⇨➡	走る
⬅	ガード



ATTENTION

● ⇨は方向キーを軽く、➡は強く入れることをあらわしています。
● 攻撃には上段・中段・下段の属性があり、上段・中段は⬅入力でガード、下段は↙入力でガードできます。
ガード中は、少しずつ後退していき、相手の攻撃が当たった時にガードします。
上段攻撃はしゃがんでかわすこともできます。

基本操作

コントローラ使用時の操作法。（キャラクター右向き時）
固有の技については、同梱の「キャラクター別コマンドリスト」をご参照下さい。

DOWN ATTACK

ダウン攻撃

⇧Ⓟ or ⇧Ⓚ

ATTACK

追撃

⇘Ⓟ or ⇩Ⓟ or ⇘Ⓚ

キャラクターがダウンした時、ダウンした相手に更に追い打ち攻撃をかける事ができます。
Ⓟ／Ⓚいずれを使用するかはキャラクターによって異なります。
キャラクターによっては、更に特殊なダウン攻撃を持っている場合もあります。

DOWN

ダウン時の操作

OPERATE

Ⓚボタン連打＋⬆	画面奥に横転	Ⓟボタン連打	ダウン時間の短縮
Ⓚボタン連打＋⬇	画面手前に横転		
起き上がり中にⓀボタン連打	起き上がり中段キック攻撃		
起き上がり中に⬇＋Ⓚボタン連打	起き上がり下段キック攻撃		

ダウン状態から起きあがる時は方向キーを使います。このとき素早く起きあがりたい時はⓅボタンを連打しながら操作してください。また、方向キーとⓀボタンを組み合わせることで、さまざまな起きあがり攻撃を出すことができます。

ATTENTION

- 本説明中のⒼボタンは●ボタン、Ⓟボタンは● or ●ボタン、Ⓚボタンは●ボタンのことです。
- ⇨は方向キーを短く、➡は長く入れることをあらわしています。

THROW

投げ技

SCREEN SHOT



H+P

キャラクターごとに投げ技の種類は違います。
また、投げられた瞬間にH+Pボタンで「投げ抜け」となり、相手の投げ技から抜け出す事ができます。

ESCAPING COMBINATION THROW

連続投げ・連続ホールドからの抜けおよび受け身

SCREEN SHOT



H+P+K



キャラクターによっては、投げやオフェンシブホールドの後、更に連続して次の投げ(ホールド)を入れてくるものもいます。その際、次の技を入れられる前にタイミング良くH+P+Kボタンを押すことでそこから抜け出すことができます。
また、デンジャーゾーンに叩きつけられそうになった時もH+P+Kボタンで受け身をとり、バウンドするのを回避できます。

DEFENSIVE HOLD

ディフェンシブホールド

SCREEN SHOT



OPERATE

Hボタン	上・中段攻撃に対して
しゃがみHボタン	下段攻撃に対して



相手の打撃攻撃にあわせ、タイミング良くHボタンを押すことで相手の攻撃を受け流したり、逆にダメージを与えることができます。
ただし、上・中段攻撃にはHボタン、下段攻撃にはしゃがんでのHボタンでしか対応できません。

ゲームモードには次の7種類があります。
カッコ内はプレイ可能な人数です。
2人プレイを行う時は別売りのコントローラをお買い求めください。

TOURNAMENT MODE トーナメントモード



CPUを相手にプレイするモードです。(1人/2人)
コンティニュー回数に制限はありません。
プレイ中、もう一人のプレイヤーが乱入すると、対戦プレイになります。
決着がつくと、勝った方がCPU戦に戻ります。

TIME ATTACK MODE タイムアタックモード

CPUを相手に、ゲームクリアまでの時間の早さを競うモードです。(1人)
プレイヤーが設定したオプション項目は全て無効となり、「初期状態」で純粋にクリアタイムを追求する事ができます。
乱入対戦は受け付けません。

VERSUS MODE ヴァーサスモード

対人対戦専用のモードです。(2人)
試合終了後はキャラクター選択画面に戻り、モードを抜けるまで対戦が続けられます。

SURVIVAL MODE サバイバルモード

体力ゲージがなくなるまでに、CPUを何人倒せるかを競うモードです。(1人)
難易度、制限時間およびセット数は変更不可能な1本勝負です。コンティニューはできません。
勝ち抜いた時、体力が一定量回復します。乱入対戦は受け付けません。

KUMITE MODE 組み手モード



全100人(50人/30人)のCPUと対戦終了まで戦います。(1人)
ゲームの目的は、勝敗(勝率)です。
次戦では、全体力回復してから対戦が始まります。
乱入対戦は受け付けません。

TEAM BATTLE MODE チームバトルモード



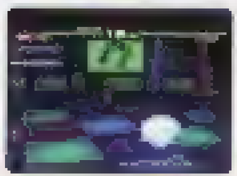
メンバー数とキャラクターを選んでゲーム対戦を行います。(1人/2人)
試合は勝ち抜き戦形式となります。

TRAINING MODE トレーニングモード



技の練習をするモードです。(1人)
K.O.はありません。
練習画面でスタートボタンを押すと、「メニュー」が表示されます。

04 ATTENTION BURST MODE バーストモード



1～6のモードのスタート時に、L1/L2/R1/R2ボタンのいずれかを押しながらモードに入ると、リング全面がデンジャーゾーンと化したバーストモードとなります。一瞬たりとも気の抜けない緊張感あふれる対戦が楽しめます。

ゲームの始め方

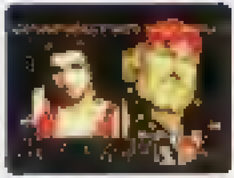
MODE SELECT
モードセレクト

タイトル画面でスタートボタンを押すとモード選択画面になります。
方向キーの上下で遊びたいモードを選び、スタートボタンか●ボタンで決定して下さい。



CHARACTER SELECT
キャラクターセレクト

方向キーの左右でキャラクターが選択できます。
方向キーの上下でキャラクターカラーが選択できます。
使用したいキャラクター、カラーが画面に出たら●ボタンで決定して下さい。この時●ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。



RULE
ルール

1 対戦の勝ち負け

以下の条件の時にセット勝利となります。
設定された本数のセットに勝利する(セットカウントを得る)と、対戦に勝った事になります。
K.O.――――相手の体力が全てなくなった時。
タイムアップ――時間切れとなり、自分の体力が相手より多かった時。

2 ドローとサドンデス

タイムアップ時に両者の残り体力が同じだった時、及びダブルK.O.だった時は、ドロー(引き分け)となります。勝利に必要なセット数に同時に達したときは、サドンデスマッチとなります。
サドンデスでは、通常よりも体力が少ない状態から対戦が開始されます。サドンデスでも決着がつかなかった場合は、チャンピオン側の勝ちとなります。

3 コンティニュー

ゲームオーバーとなった場合、コンティニュー可能時間内にスタートボタンを押せば、再度チャレンジ出来ます。その際、使用キャラクターの変更も可能です。

SCREEN:TYPE 01

トーナメント／タイムアタック　VERSUS　サバイバル／組み手／チームバトルモード



1 体力メーター

2 セットカウント

3 タイム

SCREEN:TYPE 02

トレーニングモード



1 CPUタイプ

2 ダメージメーター

3 最大ダメージ

モードセレクト画面で「OPTIONS」を選択すると、プレイヤーの好みに応じた様々な設定変更が行えます。

OPERATE

- ○ボタン …… 決定/次画面へ進む
- ×ボタン …… 前画面へ戻る
- 方向キー上下 …… 項目間の移動
- 方向キー左右 …… 項目内容の変更

GAME CONFIG ゲーム内の各種設定です

CPU LEVEL [illegible]

1P LIFE GAUGE [illegible]

2P LIFE GAUGE [illegible]

ROUND TIME [illegible]

MATCH POINT [illegible]

SELECT AT CONTINUE [illegible]

QUICK SELECT [illegible]

BOUNCING BREAST [illegible]

AUDIO CONFIG サウンドに関する各種設定です

SPEAKEROUT [illegible]

BGM VOLUME [illegible]

SE VOLUME [illegible]

BGM TEST [illegible]

SE TEST [illegible]

KEY CONFIG 各キーの機能を設定します

注意 ATTENTION

- [illegible]
- 各設定項目の「DEFAULT」を選択すると、[illegible]

RECORDS

NORMAL TIME ATTACK MODE RANKING

NORMAL TIME ATTACK MODE CHARACTER RANKING

BURST TIME ATTACK MODE RANKING

BURST TIME ATTACK MODE CHARACTER RANKING

NORMAL SURVIVAL MODE RANKING

BURST SURVIVAL MODE RANKING

NORMAL KUMITE MODE RANKING

BURST KUMITE MODE RANKING

VERSUS DATA

CHARACTER PERCENTAGE

MEMORY CARD

SAVE DATA

LOAD DATA

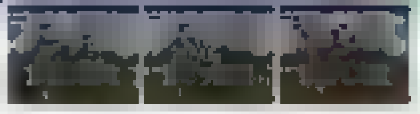
AUTO SAVE

セーブデータを破壊するおそれがあります

デッド オア アライブで対戦を有利に進める為に知っておいてほしいこと
それがホールドシステムとテンシャーゾーンシステムです。

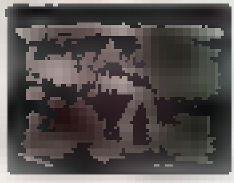


ホールドシステム



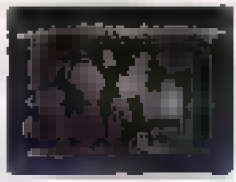
[illegible]

ATTACKING THE ENEMY WITH HOLD ACTION



[illegible]

AVOIDING AN ATTACK OF THE ENEMY



[illegible]

OFFENSIVE HOLD [illegible]

DEFENSIVE HOLD 全キャラクター共通

[illegible]

DANGER ZONE SYSTEM

デンジャーゾーン

[illegible]と呼ばれる地帯があります。

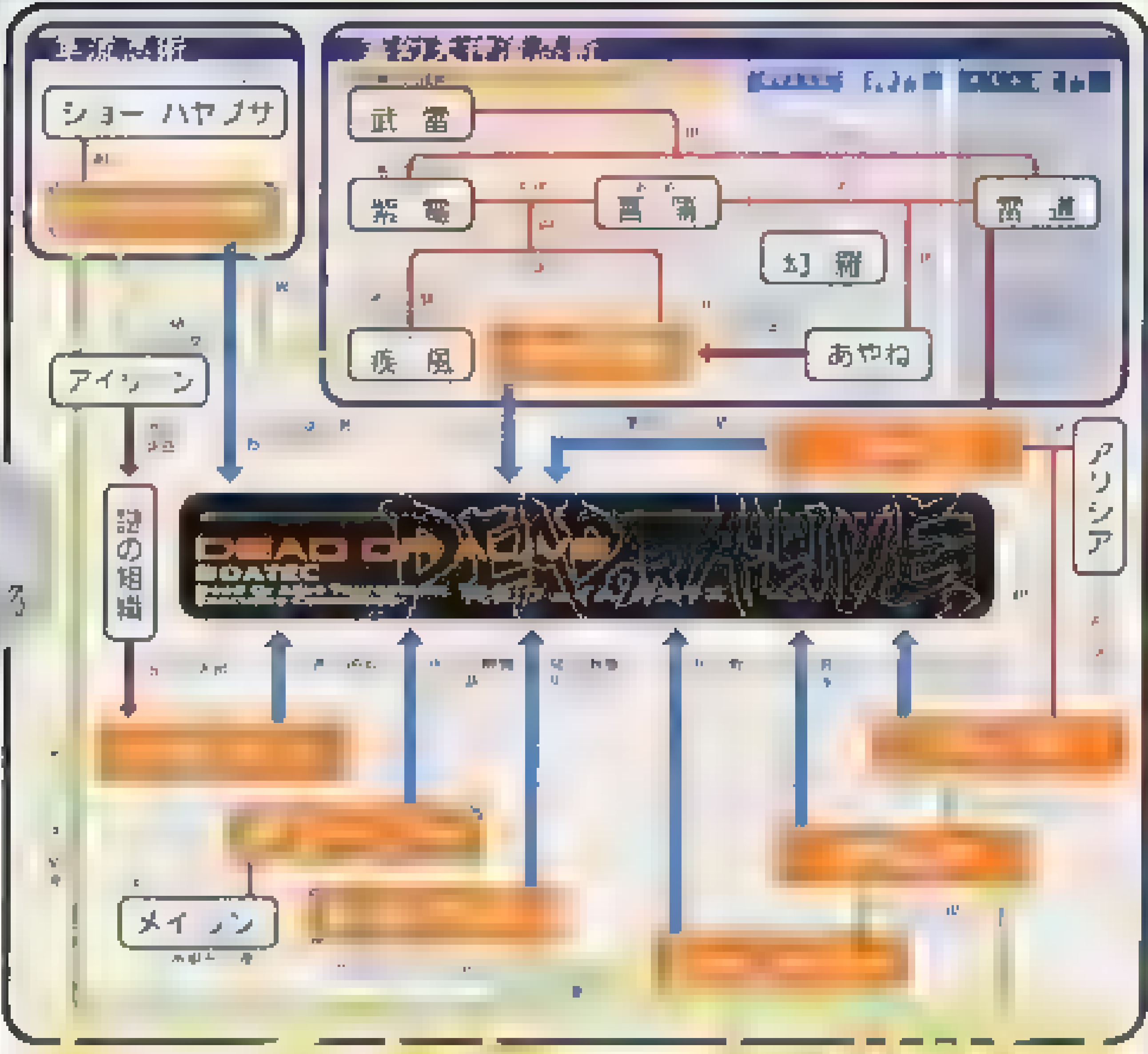
[illegible]が地面に叩きつけられると[illegible]爆発[illegible]

[illegible]爆風でバウンドします。

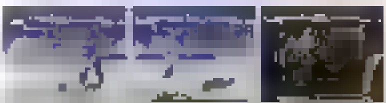
[illegible]なった時は、爆発の直前に H + P + K [illegible]する事が可能です。[illegible]爆発ダメージは受けてしまいます。



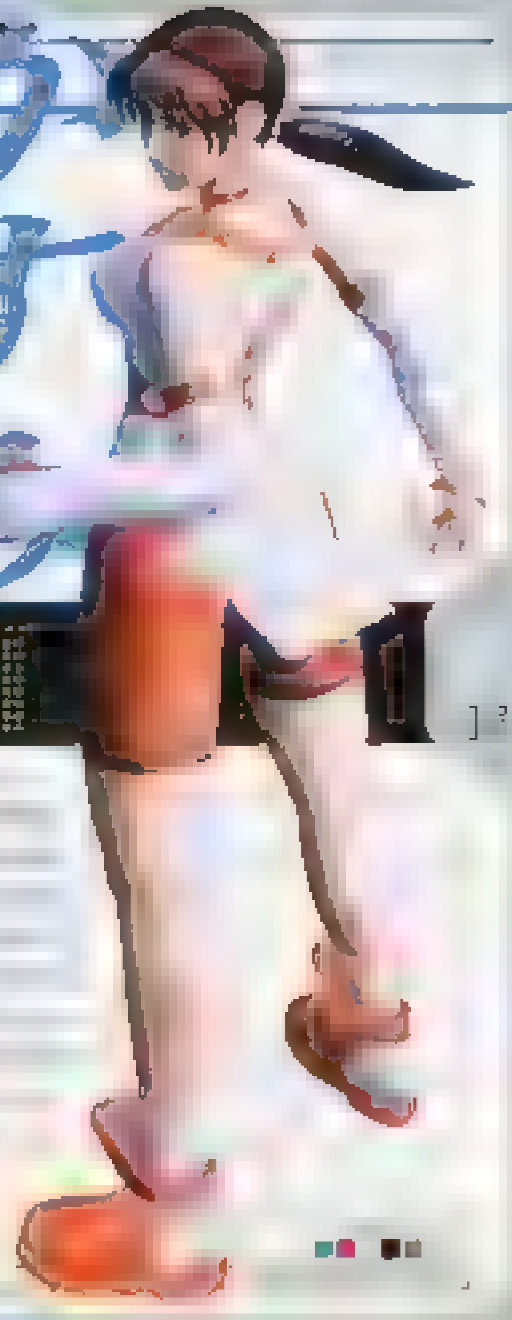



疾 風
あやね
謎の組織
DEAD OR ALIVE

かすみ

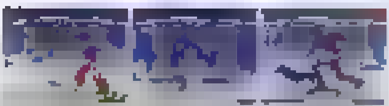


SCREEN SHOT



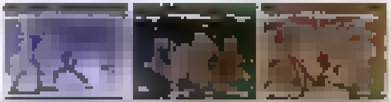
KASUMI

ジャン・





JANN-LEE

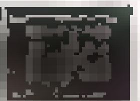


SCREEN SHOT



LEI·FANG





BAYMAN

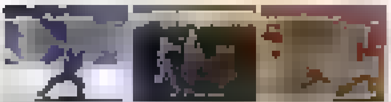


ティナ
アームストロング



TINA·ARMSTRONG

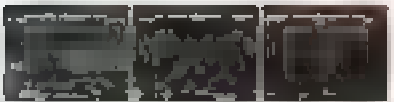
ハヤブサ





RYU·HAYABUSA







GEN-FU

バース
アームストロング



ティナ 本当に行くというんだな？

しかーし！

俺は復活の時を待っていたのだ――！

プロレスを引退したいだと！

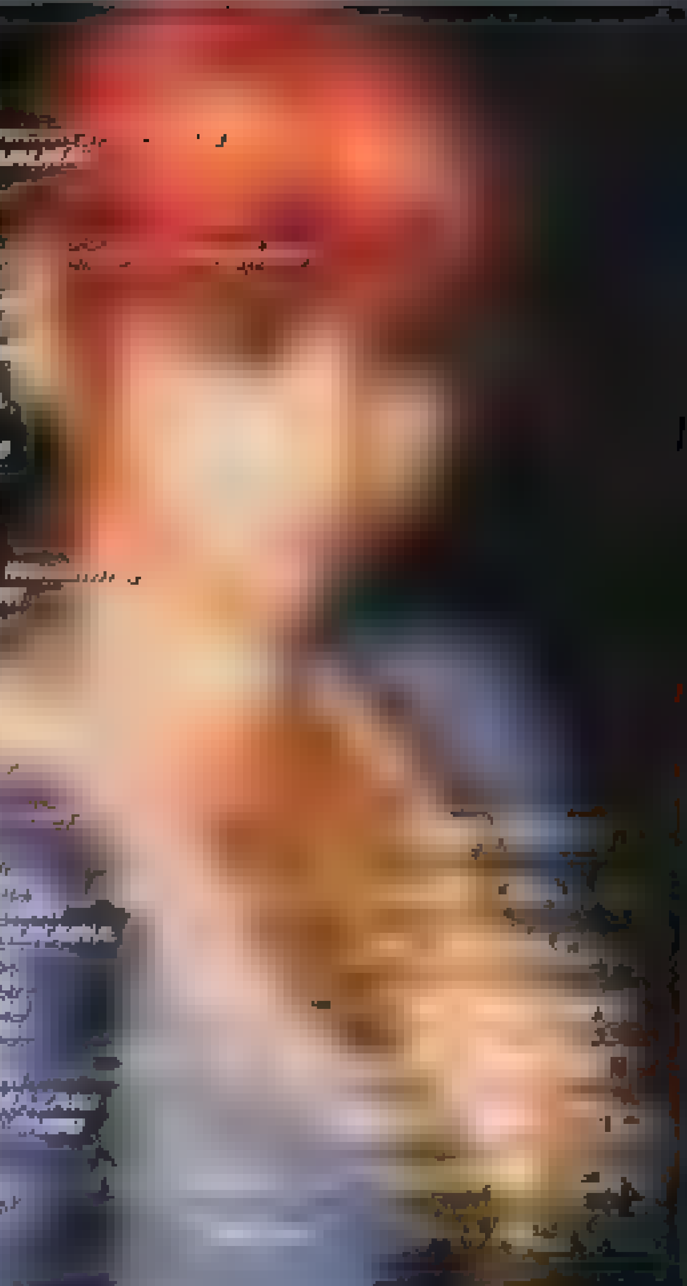
お前などに[illegible]させるものか ティナ 鍛えなおしてやる！

BASS·ARMSTRONG



Producer & Director
Tom.ITAGAKI
Co-Producer
Y.KIMA
Yujin HIKIMARU
Planning Director
Katsunori EHARA
Planners
[illegible] SEKIA
ASAMIN
[illegible] SAKAMI
Technical Director
[illegible] KAWAGUCHI
Programmers
[illegible]
[illegible] OZAWA
T.KAWATANI
[illegible]
[illegible] VALENTA
ANTELO
[illegible]
[illegible] WATANABE
[illegible]
Motion Manager
[illegible] 3D [illegible]
Motion Director
[illegible] MATSUI
Motion Designers
C.SASAKI
[illegible]
[illegible]
[illegible]
Akira [illegible]
[illegible] SAITOH
[illegible]
[illegible]
LEE
[illegible]
[illegible] NISHIKAWA
[illegible] IMAMURA
[illegible]
[illegible] NAKAI
[illegible]
Motion [illegible]
[illegible]

CG Director
[illegible] KATO
PlayStation Character [illegible]
NAVY [illegible] NAKAMURA
Stage Designers
[illegible]
[illegible]
Character [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] OTA
[illegible] TAKAHA[illegible]
[illegible] NAKAMURA
[illegible] SAKAYA
Illustrator
[illegible]
Movie Staff
[illegible]
[illegible]
[illegible]
Movie Character [illegible]
[illegible]
CG Engineer
[illegible] TAKEDA
Sound Staff
[illegible]
Magic Co[illegible]
[illegible]
Artwork [illegible]



使用上のご注意

● [illegible]

●このディスクは NTSC [illegible]

● [illegible]

[illegible] ースやディスクの上に [illegible] さい。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様 [illegible] たお取り扱いにより生じたキズ、破損等 [illegible]

● [illegible]

健康上のご注意

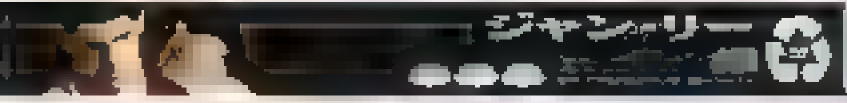
● [illegible]

テクモ株式会社 [illegible]
[illegible]

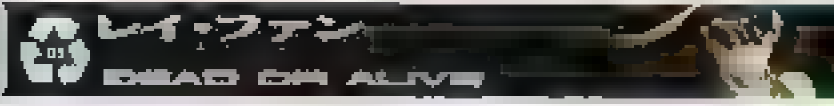
SLPS [illegible]


DEAD OR ALIVE
FOR PLAYSTATION

01 かすみ DEAD OR ALIVE



INPUT SKILLS





ティナ・アームストロング

DEAD OR ALIVE



[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	+	[illegible]	

[illegible] 04

[illegible]		[illegible]	+
[illegible]	+	[illegible]	
[illegible]	+	[illegible]	+
[illegible]		[illegible]	+
[illegible]	+	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	



ゲン・フー

DEAD OR ALIVE



ワンハンドハンマー	
ライジングエルボー	
ローリングアタック	
バッファローラッシュ	
エルボーラッシュ	
マシンガンチョップ	
[illegible]	
バースラリアット	
地獄突き	
ロードロップキック	
水車落とし	
ジャンピングハイキック	
フロントロールキック	
[illegible]	
ドロップキック	
キックラッシュ	
ニーハンマー	
ブラインドクロスチョップ	
コンボライジングエルボー	
コンボハイキック	
コンボキックラッシュ	
[illegible]	



バース・アームストロング

バーストルネード	
[illegible]	
[illegible]	
ストレッチプラム	[illegible]
マンハッタンドライバー	[illegible]
一本背負投げ	
フライングボディシザース	
ダイナマイトラリアット	
パワースラム	
[illegible]	[illegible]
スパインバスター	[illegible]
バースボム	[illegible]
ダブルアームDDT	[illegible]
[illegible]ドロップ	[illegible]
アトミックドロップ	[illegible]
フェイスクラッシャー	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
アイアンクロー	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

基本操作2

DOWN ATTACK
ダウン攻撃

↑P or ↑K

ATTACK
追　撃

↘P or ↓P or ↘K

THROW
投げ技

H+P

ESCAPE & COMBINATION THROW
通常投げ・連続ホールドからの抜けおよび返し技

H+P+K

DOWN
ダウン時の操作

Gボタン連打＋↑	画面奥に移動
Gボタン連打＋↓	画面手前に移動
Pボタン連打	ダウン状態の回復
起き上がり中、Kボタン連打	起き上がり中段キック攻撃
起き上がり中に↓＋Kボタン連打	起き上がり下段キック攻撃

注意 ATTENTION

●本書中のHボタンは○ボタン、Pボタンは△or□ボタン、Kボタンは×ボタンのことです。

●↑は方向キーを短く、➡は長く入力することを表わしています。

[illegible] [illegible]